

Media, metodologia e arquitectura: MEDIATÉKHTON

Jorge Duarte de Sá

Os *media* refletem hoje uma dinâmica indiscutível em muitos campos das competências e das relações humanas abrangendo aspectos sociais, económicos, culturais e mesmo espirituais tornando-se assim “extensões” do próprio ser humano (McLuhan, 2008). A Arquitectura revela uma identidade e um pensamento na sua postura formal e temporal face à realidade, esteve desde sempre associada a um paralelismo entre estrutura e concetualização, estética e extra estética¹, funcionalismo e ornamento. No entanto, como refere o arquiteto Juhani Pallasmaa «A arquitetura também negociou entre a dimensão cósmica e humana, entre a eternidade e o presente, entre os deuses e os mortais. A arquitetura desempenha um papel central na criação e na projeção de uma imagem idealizada de uma determinada cultura» (Pallasmaa, 2012, p.18). Podemos afirmar que esta é caracterizada por duas vertentes distintas: a física, ligada a um conceito tectónico e material e a vertente simbólica, imaterial e sensível. No entanto, na intermediação destas duas vertentes parece existir na arquitetura uma superfície que a torna comunicante independentemente da estrutura, da função ou da simbologia. Como refere Pallasmaa «A arquitetura como forma artística é fundamentalmente relacional e dialética.» (Pallasmaa, 2012, p.48). Esta superfície ou «plano» que se desmaterializa torna-se evidente nos edifícios de convergência como por exemplo os espaços religiosos onde, através de pintura, desenho, objetos, luz ou som se cria uma *interface* comunicante. O «plano» comunicante que caracterizou o espaço sagrado expandiu-se ao espaço de sueto e cultura, aliado ao desenvolvimento das novas tecnologias transformando-se num suporte cinético. Podemos afirmar que esta superfície ganhou primazia sobre a estrutura física. São exemplos, o pavilhão *Philips* de Le Corbusier para Exposição de Bruxelas em 1958, o centro Georges Pompidou de Renzo Piano (1977), as instalações *Dwelling for Toquio Nomad Woman* (1989), *Dreams* (1991), o projeto *Media Library* (1997) e a *Wind Tower* (1986) de Toyo Ito.

¹ Ver Jan Mukarovský no livro *Escritos sobre estética e semiótica da Arte*, na abordagem sobre estética e extra estética na arquitetura.

Outras formas de fazer a arquitetura foram implementadas com o aparecimento das novas tecnologias *media*. Como refere James Wines «A arquitetura irá ser meramente uma condição: tudo desaparece, tudo passa através de...não estamos mais envolvidos na forma mas sim na ideia» e refere também «a parede torna-se um filtro que recebe e transmite informação» (Puglisi,1998, p.62). Esta ideia também foi defendida em tom profético numa abordagem efabulada por Louis Kahn no texto dedicado à parede.²



Superfície *media*, Nimbus Radiance Gate Project, Igreja de Santa Clara, Santarém, 2015.

A transparência e o plano comunicante são experimentados pelos *media* na arquitetura que aborda precisamente os conceitos de, imaterial, sensorial e multimediado. Desta conformidade, a arquitetura abandona certos aspetos que a caracterizam, como por exemplo, a ligação total à componente tectónica ou à estrutura funcional fechada. A integração da vertente *media* na disciplina traz novos desafios na dinâmica do espaço e dos edifícios, incentivando também a reabilitação de espaços existentes.

Assiste-se ao aparecimento de métodos, instrumentos e conceitos que desenham novas formas de expressão artística, bem como a criação de novos

² «A parede circundou-nos por muito tempo, até que o homem, fechado nesta, sentindo nova liberdade, quis espreitar para fora. Teve muito trabalho para abrir uma passagem. A parede lamentou-se: «Apenas te quis proteger». E o homem replicou: «Aprecio a tua fidelidade, mas sinto que os tempos mudaram.» Citado no livro de Paolo Portoghesi (1985). *Depois da arquitetura moderna*. Lisboa: Edições 70. p.87.

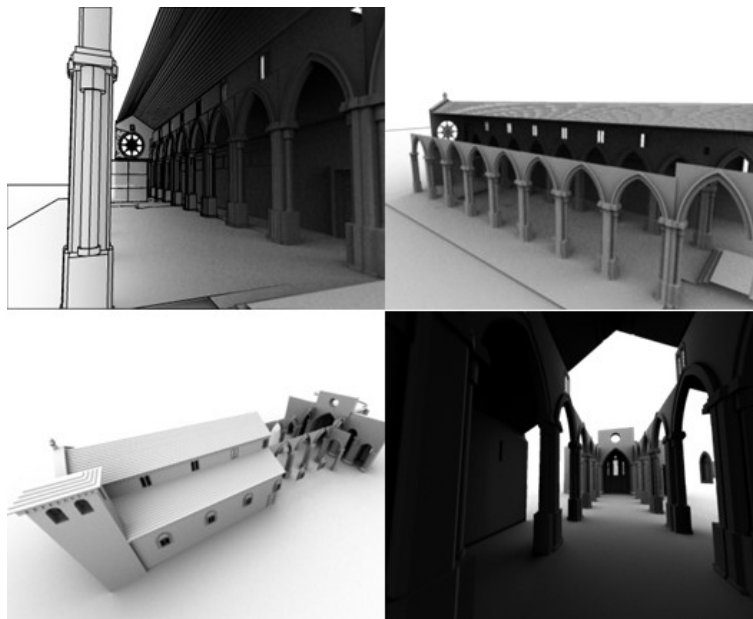
conceitos. Os limites da Arquitetura tornam-se cada vez mais ténues nas suas fronteiras, podemos afirmar que a tecnologia, principalmente ligada ao universo *media*, foi responsável por esta fusão tornando assim o campo artístico num fluido híbrido onde as fronteiras se diluem e aumentam as interpretações das inúmeras possibilidades criativas e expressivas. A entrada das tecnologias *media* no campo artístico vieram trazer algumas indefinições na classificação de obras quanto ao campo de intervenção. Quer isto dizer que observamos obras no campo das artes visuais que se tornam peças de design e peças de escultura que se transformam em estruturas arquitetónicas e entre elas parece existir um elemento aglutinador: os *media*.



Superfície *media*, Nimbus Radiance Gate Project, Igreja de Santa Clara, Santarém, 2015.

É um facto que explorar a ideia de uma arquitetura associada às novas tecnologias *media* poderá afastar-nos do conceito endémico que a caracteriza, estando este associado intrinsecamente ao desenho, materiais, estruturas, organização espacial e ambiental. No entanto, a realidade tecnológica digital abre novos campos de intervenção apelando à investigação onde a interatividade e experiências sensoriais poderão estar incluídas. A expansão global dos sistemas eletrónicos na difusão, transmissão, reprodução de imagens, sons e carateres é uma realidade que chegou a todas as áreas disciplinares, infiltrando-se dissimuladamente nas nossas consciências e na nossa perceção.

As artes são possivelmente a área onde as tecnologias *media* vieram quebrar laços profundos com a tradição clássica, criando suportes de exibição, como a televisão, o vídeo, o computador. Nos últimos vinte anos também a arquitetura contemporânea foi profundamente alterada com o advento da tecnologia de computação e informação. A disseminação de processos de produção e fabricação assistidos por computador têm atualizado o papel tradicional da geometria na arquitetura abrindo-se um novo campo de possibilidades proporcionadas pela topologia, geometria não-euclidiana, design paramétrico e outras áreas da Matemática. Também a convergência do design, engenharia e tecnologias estão a criar uma nova prática em arquitetura experimental. Esta mudança é definida como uma síntese dinâmica de princípios emergentes de espaço, onde o material estrutural é ordenado e integrado por meio da aplicação de materialização e tecnologias de fabricação estando presente em trabalhos de Frank Gehry, Martin Bechthold, Barkow Leibinger, Fabian Scheurer.



Metodologias digitais, Nimbus Radiance Gate Project, Jorge Duarte Sá.

Neste novo paradigma da criação artística, é interessante verificar a convergência das áreas e coalescência de disciplinas que desfocam alguns dos seus parâmetros e premissas de forma a intercambiar experiências, tornando-se quase indistintas as áreas de ação. Esta alteração criou novos tipos de intervenções, transformou processos criativos e subverteu a ideia de obra de arte, fundindo estética e técnica. A convergência de criadores operada pelos

media reúne hoje, arquitetos, pintores, designers, escultores, coreógrafos e encenadores num mesmo campo de trabalho, mas é importante constatar que a convergência se estende também a áreas que operam em sistemas e objetivos distintos (como na Ciência) onde o pensamento racional e as metodologias orientam processos de investigação objetivos e precisos.

No campo da arquitetura assistimos à integração dos *media* na sua metodologia, passámos de uma metodologia bidimensional que dava primazia aos planos ortogonais e às coordenadas x,y, para uma metodologia tridimensional que opera diretamente no espaço virtual operando nas coordenadas x, y e z desde a conceção da ideia à concretização final da obra

A inclusão das novas tecnologias *media* no projeto de arquitetura é uma realidade e algumas questões se colocam com a sua versatilidade: dado o número excessivo de edifícios que perdem dinamismo e que deixam de estar ativos na sua função endémica, poderão as tecnologias *media* ser um elemento de reabilitação de espaços arquitetónicos? A reabilitação tornou-se um processo importante a nível arquitetónico e urbano promovendo a renovação e reativação de espaços que perderam funções e dinâmicas por estarem dessíncronos com o tempo atual ou simplesmente porque iniciaram um processo de deterioração e degradação. É possível utilizar as novas tecnologias numa tentativa de reabilitar espaços, não numa componente estrutural mas numa componente visual, comunicativa, interativa e fundamentalmente estética. Outra questão se torna pertinente centra-se na especificidade do espaço: que tipo de espaço é viável ter uma reabilitação através dos novos meios tecnológicos? não desvirtuando a sua função ou finalidade? O campo das tecnologias *media* na Arquitetura atua nos espaços, nomeadamente em fachadas de edifícios dando-lhes uma componente comunicacional com o utilizador do espaço público mas também com o do privado, a denominada *media facades*³. Estas experiências adquiriram um carácter de grande significado na dinâmica dos espaços, reativando, inovando e interagindo com os habitantes. Tratando-se a Arquitetura de uma disciplina projetual em que o processo e metodologia se traduzem numa concretização

³ A *media facade* é um conceito integrado na denominada *Media architecture* Tscherteu define-as como uma forma de criar conexões entre o mundo digital e a arquitetura criando um *interface* disponível para um elevado número de pessoas, este *interface* é a fachada do edifício. Disponível em <http://www.mediaarchitecture.org/about/>

operativa, a inclusão da componente *media* necessita de uma coordenação, desenho de projeto e fundamentalmente de integração, adaptada ao objeto arquitetónico. Esta postura atitudinal, por si, já introduz uma nova componente, não só no objeto arquitetónico, como na metodologia projetual. O elemento *media* torna-se assim um novo componente agregado à metodologia influenciando todo o desenho do edifício.